ツクリ.com

ガイドブック

入門編

空想科学®

ツクリ.com®

ガイドブック

入門編

空想科学®

ツクリ.com

目　次

4・・・・・・ツクリ.com®って？
6・・・・・・ツクリ.com®でゲームを作るには？
8・・・・・・アプリの始め方
10・・・・・・エディットメニューの解説
12・・・・・・システムの解説
14・・・・・・マップリストの解説
15・・・・・・マップエディットの解説
16・・・・・・キャラクターエディットの解説
17・・・・・・アイテムエディット
17・・・・・・グラフィックの解説
18・・・・・・シナリオエディットの解説
19・・・・・・シナリオエディット（シートエディット）の解説
22・・・・・・シナリオエディット（シーンエディット）の解説
24・・・・・・シナリオエディット（アクション）の解説

目　次

26・・・・・・テストプレイの解説
26・・・・・・パッケージングの解説
27・・・・・・パッケージの解説
28・・・・・・コマンドリスト
29・・・・・・シーンの起動条件（S・V・O）
30・・・・・・アクションリスト
31・・・・・・ＩＮＤＥＸ（索引）
32・・・・・・取扱説明書内の画像について

com

目　次

4・・・・・・ツクリ.com®って？
6・・・・・・ツクリ.com®でゲームを作るには？
8・・・・・・アプリの始め方
10・・・・・・エディットメニューの解説
12・・・・・・システムの解説
14・・・・・・マップリストの解説
15・・・・・・マップエディットの解説
16・・・・・・キャラクターエディットの解説
17・・・・・・アイテムエディット
17・・・・・・グラフィックの解説
18・・・・・・シナリオエディットの解説
19・・・・・・シナリオエディット（シートエディット）の解説
22・・・・・・シナリオエディット（シーンエディット）の解説
24・・・・・・シナリオエディット（アクション）の解説

目　次

26・・・・・・テストプレイの解説
26・・・・・・パッケージングの解説
27・・・・・・パッケージの解説
28・・・・・・コマンドリスト
29・・・・・・シーンの起動条件（S・V・O）
30・・・・・・アクションリスト
31・・・・・・ＩＮＤＥＸ（索引）
32・・・・・・取扱説明書内の画像について

ツクリ.com®って?

いつでも、どこでも、誰でも、簡単にゲームが作れちゃうアプリ。プログラムを組んだり、難しい専門知識を持っていたりする必要もない。必要なのは、『アイディア』『スマートフォン』『ツクリ.com®』だけ。まずは、このアプリの基本的な使い方を覚えてキミだけのオリジナルゲームを作ってみよう！

オリジナルゲーム

世界に一つだけのオリジナルゲームを作って、たくさんのトモダチにプレイしてもらおう！！

サンプルゲーム

すぐに遊べるサンプルゲームが入っているぞ。もちろん、エディット機能でカスタマイズすることも可能だ。サンプルをお手本に作り方を覚えよう!

バージョンアップ

常に進化し続けるアプリを目指し、リリース後も開発を続けるぞ！みんなの声を取り入れながら、機能の充実化はもちろん、新しいシステムも追加していくぞ！サンプルゲームは随時リリース予定！

『ツクリ.com®』でオリジナルゲームをツクって楽しんだり、サンプルゲームやトモダチがツクったゲームをプレイしたり、楽しみ方はいろいろあるぞ！

バージョンアップ

みんなの声を取り入れながら、機能の充実化を図るよ！
新しいシステムを追加していき、どんなゲームでもツクれるコンストラクションを目指していくぞ！

ツクリ®.comでゲームを作るには？

ゲームのツクリ方はキミ次第！手順や方法はキミの思い描く方法で自由にツクってみよう。はじめに基本的なツクリ方を解説するので、ゲームのツクリ方のイメージを捉えてみよう。

ストーリーを考える → タイトルを決める → シーンを考える → マップの作成 → キャラクターの作成 → アイテムの作成 → シナリオの編集 → テストプレイ

まずは何と言ってもストーリー。大まかなストーリーができたら、物語に合ったタイトルを決めよう。次に、どういった順番で、どの場所で、どんなことが起きるのかを考えてみよう。マップ、キャラクター、アイテムをツクる前にシーン別で何が必要か、何が起きるのかを整理するとシナリオが編集しやすくなるぞ！

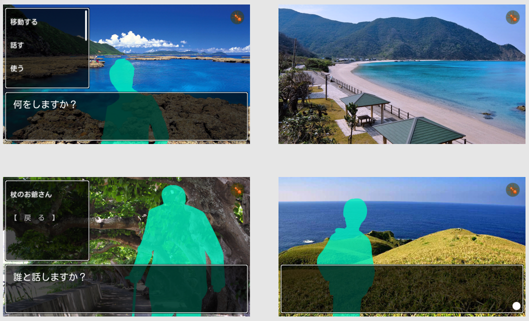
ストーリー、タイトル、シーンを決めたら、ゲームに必要な部品を作ろう！

マップ

キャラクター

アイテム

部品ができたら、いよいよシナリオでシーンを繋げていこう。どの場所で、どのキャラクラーと、どんなアイテムを使用するのか。キミだけのオリジナルゲームをツクってみよう！



大まかなゲームのストーリーを考えたら、いよいよエディット開始。まずは、タイトルの入力。そしてゲームの部品となる３つの要素からエディットしよう！

マップ

場所の名称やグラフィック（背景画像）などを設定できる。この場所から移動できる他の場所の設定や、コマンドで調べることのできる周辺箇所の設定ができる。

キャラクター

ここでは、キャラクターの名前やグラフィック等を設定できる。あらかじめ用意されているシルエットはもちろん、スマートフォン内の画像を使うこともできるぞ。シルエットの数は今後のバージョンアップで増やしていく予定だ。

アイテム

アイテムを設定して、イベント発生やストーリーを進める鍵にしてみよう。マップやキャラクターと同じようにスマートフォン内の画像を設定することもできるぞ。

実際のゲームのツクリ方は次ページから始まるぞ！！

アプリの始め方

『ツクリ.com®』を起動すると、画面最下部に「ホーム」「ソーシャル」「マーケット」「パッケージ」「エディット」のボタンが表示されます。
ゲームを作るには「エディット」ボタンを選択します。

エディット画面
ゲームを作るメニューへと移動します。

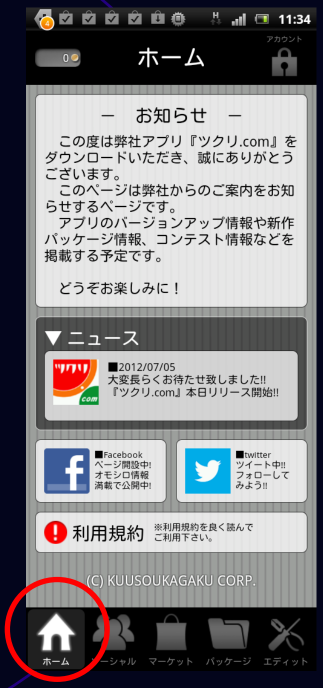
「エディット」
- システム
- マップ／キャラクター／アイテム
- グラフィック／サウンド
- シナリオ
- テストプレイ／パッケージング
- 全データ削除
- ジャンル／バージョン情報

パッケージ画面
ゲームの管理メニュー画面

「パッケージ」
- マイパッケージ
- 公式パッケージ
- 外部パッケージ

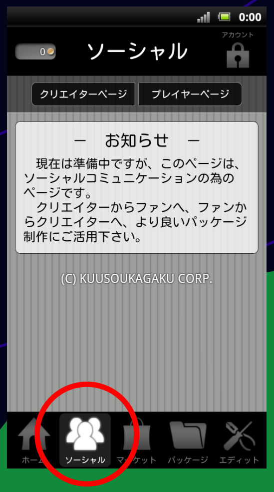
※エディットで作ったゲームはパッケージに保存されます。

その他画面の説明



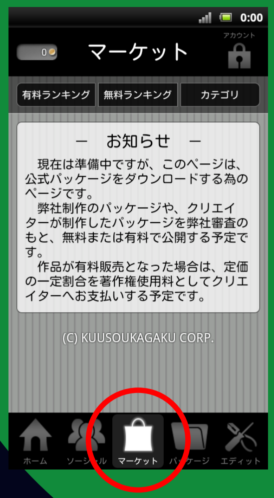
ホーム画面

『ツクリ.com®』に関するお知らせやニュースを掲載。 コンテスト情報やバージョンアップの情報等。
また、『ツクリ.com®』の Facebook ページや twitter ページ、 利用規約の確認もできます。
アプリを起動したら、 まずはここをチェックしましょう！



ソーシャル画面

『ツクリ.com®』専用 SNS のページ。
ゲームを作るクリエイターとプレイするファンの交流やクリエイター同士の交流の場を作っていきます。
※現在準備中です。



マーケット画面

『ツクリ.com®』専用マーケットのページ。
クリエイターが作ったゲーム（パッケージ）や弊社制作のパッケージのダウンロードができます。
※現在準備中です。

エディットメニューの解説

エディットメニューからオリジナルゲームを作ります。

①入門編
入門編でエディットしている間は、「初心者マーク」が表示されます。

②パッケージング料金
入門編は無料です。

③システム
「ゲームの基本情報」を設定します。ゲームのタイトルやアイコンの設定ができます。
→P12

④マップ
「マップ」のエディットを行います。ここで作成した場所がゲーム内でプレイヤーが移動できる場所となります。 →P14

⑤キャラクター
「キャラクター」のエディットを行います。登場人物の名前や配置（用意されているシルエットから色、大きさ、形を選択することができます）を作成します。「キャラクター」を登場させるマップの設定もできます。
→P16

⑥アイテム
「アイテム」のエディットを行います。ゲーム中に登場する「アイテム」を作成することができます。 →P17

⑦グラフィック
「グラフィック素材」の格納庫。「マップ」、「キャラクター」、「アイテム」、「シナリオ」で設定する画像はここから選択します。 →P17

⑧サウンド
「サウンド」を設定します。
※現在利用できません。機能拡張で対応しますのでしばらくお持ちください。

エディットメニューの解説

⑨ シナリオ

作成した「マップ」、「キャラクター」、「アイテム」を使い、ゲームのシナリオを編集します。各「シーン」の繋がりやその起動条件を設定します。 →P18

⑩ テストプレイ

作った「パッケージ（アドベンチャーゲーム）」をテストします。
作成するゲームは、途中で何度もテストプレイし、シーンやアクションの調整をする必要があります。 →P26

⑪ パッケージング

『ツクリ.com®』では、作ったゲームのことを「パッケージ」と呼びます。「パッケージング」とは、作ったゲームをいつでもプレイすることができるように、また、他の人がプレイすることができるように製品化することです。
パッケージングしたゲームは「パッケージ」に格納されます。 →P26

⑫ 全データ削除

「エディット」内で作成、設定した全データを削除します。
※「エディット」以外のデータは消えません。

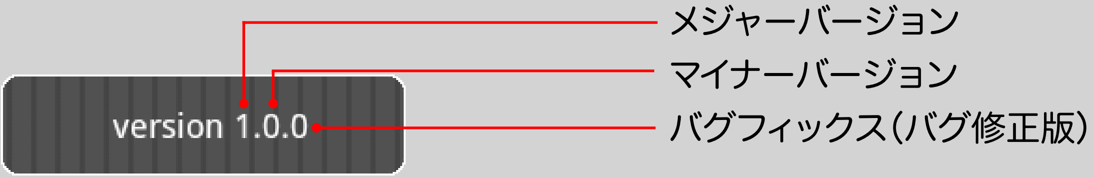
⑬ カテゴリ

作れるパッケージの種類を表示します。当初はアドベンチャーゲームのコンストラクションとなっていますが、今後のバージョンアップで、様々なゲームのコンストラクションに対応していく予定です。

- アドベンチャーゲーム (初回)
- シミュレーションゲーム
- パズルゲーム
- ソーシャルゲーム
- ＲＰＧ（ロールプレイングゲーム）
- アクションゲーム
- テーブルゲーム
- その他

⑭ バージョン（version）

『ツクリ.com®』のバージョンを表示します。



システムの解説

ゲームの基本情報を設定します。

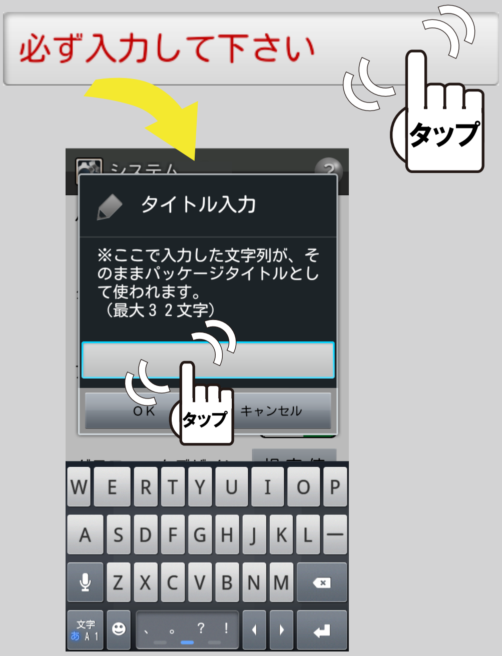
① ヘルプ
画面内の箇所の、主に長押しについての操作説明。
※以降の各画面も同じ

② パッケージタイトル
「パッケージ(ゲーム)」のタイトルを入力します。あなただけのオリジナルゲームに合ったタイトルを考えてみましょう。後で変更することも可能です。
※入力可能な文字数は最大で全角32文字です。

③ 略称
「パッケージ」のアイコン下に表示されるタイトルの省略名。
※保存可能な文字数は最大で全角6文字相当です。

文字入力の方法

上画面のパッケージタイトル、略称等を入力する場合は、入力したいボックス(場所)をタップします。
文字入力画面が起動するので、ボックスをタップして文字を入力します。
※入力は各スマートフォンの入力方法と同じです。



④ アイコンデザイン

「パッケージ(ゲーム)」のアイコンを設定します。アイコンをタップし、スマートフォン内の写真ギャラリーからアイコンに設定する画像を選択します。

設定した画像はグラフィックに登録されます。 ※グラフィックP15,17参照

※縦横比が同じに固定されていますので、横(縦)長の写真や絵は潰れた状態で設定されてしまいます。

　例)横長(440×124)の画像を設定

「アイコンデザイン」、「マップ」、「キャラクター」、「アイテム」、「シナリオ(シーン)」には、スマートフォン内の画像データを設定することができます。
アイコンデザインは正方形180×180のサイズを推奨します。
※サイズはそれ以上でもそれ以下でも読み込むことができれば設定できます。

上で記述した方法以外にも様々な設定ができます。
・スマートフォンで撮影した画像をアイコンとして使用。
・手書きで描いたイラストをスマートフォンで撮影、またはスキャン。
・画像編集(作成)ソフトでイラストや写真の画像データを作成。

※第三者の権利を侵害するまたはそのおそれのある内容を含むものやその他公序良俗に反するものは使用しないでください。その他の注意事項など含め、『ツクリ.com®』の利用規約をご確認ください。

⑤ キャンセル

「エディット」に戻ります。

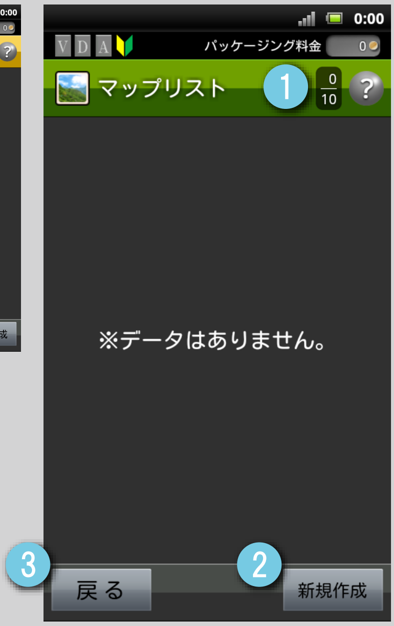
⑥ 保存

設定した内容を保存します。

マップリスト（キャラクターリスト・アイテムリスト）の解説

マップエディットで作ったデータを管理します。

エディット画面で下記を選択するとそれぞれのリスト画面が表示されます。
「マップ」
「キャラクター」
「アイテム」



① 制限数

マップ作成の最大制限数。
入門編では、「マップ」「キャラクター」「アイテム」が各々１０ずつ、「シナリオ」が最大２５まで作成できます。

② 新規作成

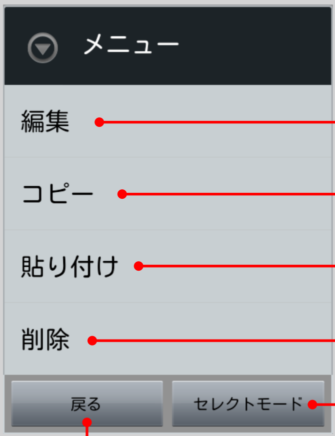
「マップ（場所）」、「キャラクター（登場人物）」、「アイテム（持ち物）」のデータを作ります。 →P15
※作ったデータはリストに行単位で表示。

③ 戻る

「エディット」に戻ります。

④ マップリスト

リスト内のデータを行単位でホールド（長押し）すると、メニュー画面が表示されます。



- 編集 — ホールド（長押し）したデータの再編集
- コピー — データのコピー
- 貼り付け — データの貼り付け
- 削除 — データの削除
- セレクトモード — 複数処理モードへ移行
- 戻る — ダイアログを閉じる

マップエディットの解説

ゲーム内で移動できる場所を作ります。

1 **名称**
場所の名称を任意でつけます。
最大文字数１０文字。

2 **グラフィック**
場所の画像を設定します。画面をタップすることで、スマートフォン内の写真を使用することができます。背景としてゲーム画面内に表示されます。

3 **キャンセル**
マップリストに戻ります。

4 **保存**
設定した内容を保存します。

グラフィック選択／グラフィックリスト

「マップ」、「キャラクター」、「アイテム」、「シナリオ（シーン）」で使用するグラフィック（画像）をグラフィックリストから選択します。

入門編では最大５０までグラフィック登録できます。

グラフィックリストに使用したい登録データが無い場合は使用しているスマートフォンのギャラリー（データフォルダ）からの選択になります。
※選択後自動で登録されます。

キャラクターエディットの解説

ゲーム内に登場するキャラクターを作ります。

① **名前**

キャラクターの名前を任意でつけます。
最大文字数１０文字。

② **場所**

キャラクターの登場場所を設定します。
▽を選択し、マップエディットで作成した場所から選択します。

③ **画像**

▽を選択し、画像を選択します。
プリセットとして用意されているシルエットから選択したり、端末内の画像データから選択することが可能です。

④ **配置とサイズ**

場所と画像（キャラクター）の配置とサイズを設定します。画面をタップすると、設定画面（横画面）に切り替わります。

ホールド・・・画面長押しで、キャラクターを元の大きさにし画面中央に配置します。

ドラッグ・・・・キャラクターをドラッグして任意の位置へ設定します。

ピンチ・・・・・キャラクターをピンチ操作で拡大、縮小します。
ピンチアウト（拡大）
ピンチイン　（縮小）

タップ・・・・画面を指先で軽く突いてください。

⑤ **キャンセル**

キャラクターリストに戻ります。

⑥ **保存**

設定した内容を保存します。

「マップ」、「キャラクター」、「アイテム」はゲームの重要なパーツとなるので、ストーリーを考えて何が必要か、しっかりと洗い出しをしてね。
自分で撮った写真や作成した画像（画像編集ソフトやペイントツールで作成した画像）など、オリジナルの画像を使用することもできるよ。

アイテムエディットの解説

ゲーム内に登場するアイテムを作ります。

1 **名称**
アイテムの名称を任意でつけます。
最大文字数１０文字。

2 **グラフィック**
アイテムの画像を設定します。画面をタップすることで、端末内の写真を使用することができます。

3 **チェックボックス**
チェックを入れると、ゲーム開始時からプレイヤーの持ち物となります。

4 **キャンセル**
アイテムリストに戻ります。

5 **保存**
設定した内容を保存します。

グラフィックの解説

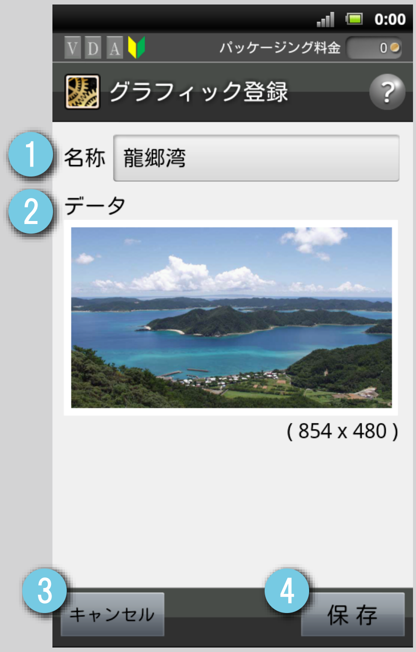
『ツクリ.com®』内全ての画像を格納、管理します。

1 **名称**
グラフィックの名前を任意でつけます。
最大文字数全角２０文字。

2 **データ**
グラフィックの画像を設定します。画面をタップすることで、端末内の写真を使用することができます。
※右下に画像のサイズが表示されます。

3 **キャンセル**
グラフィックリストに戻ります。

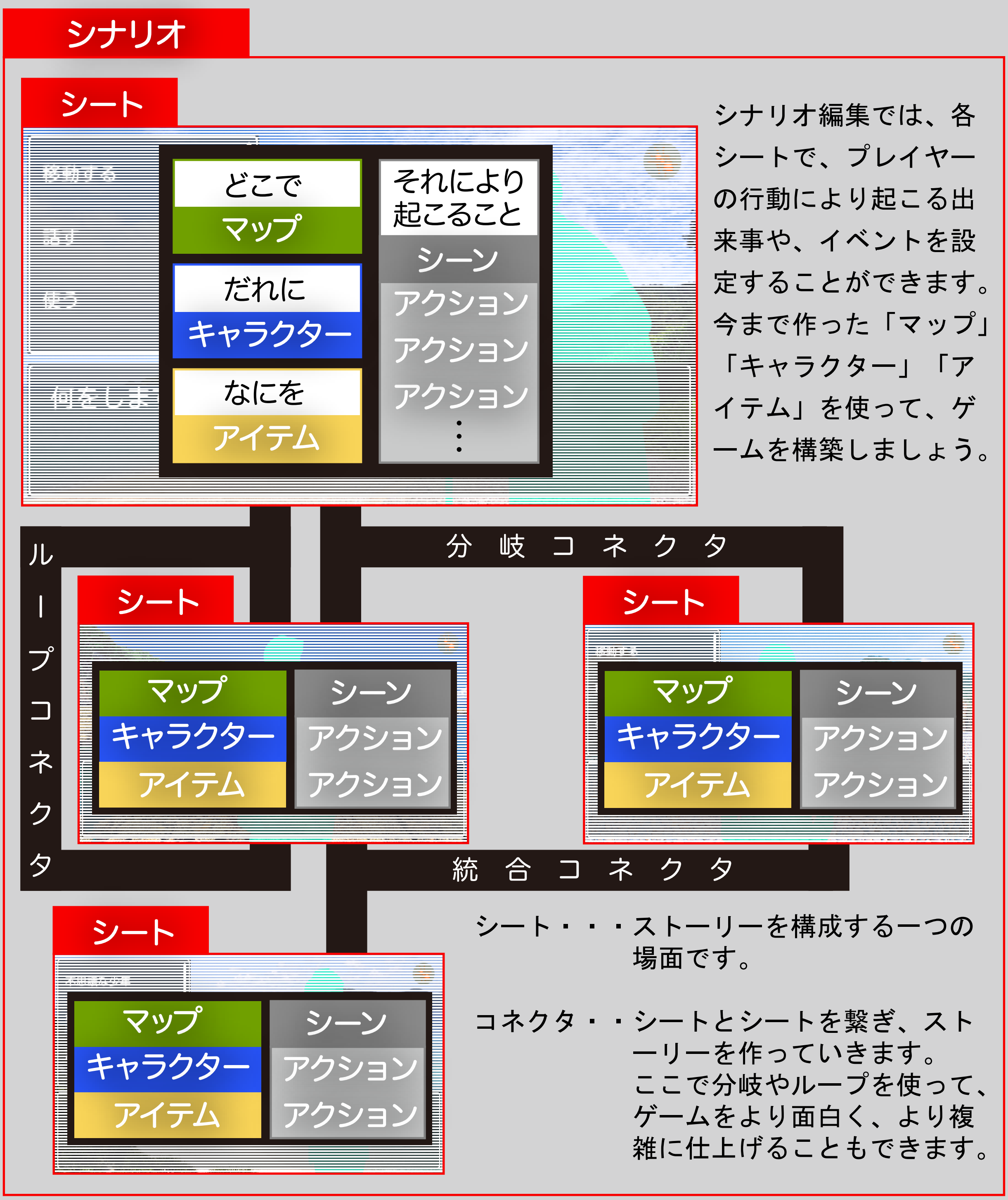
4 **保存**
設定した内容を保存します。



シナリオエディットの解説

パーツを組み立てストーリーを作り、ゲームを構築します。

ここでは、作成した「マップ」「キャラクター」「アイテム」を全て使ってゲームを構築していきます。まずは頭の中にイメージを描いてみましょう。



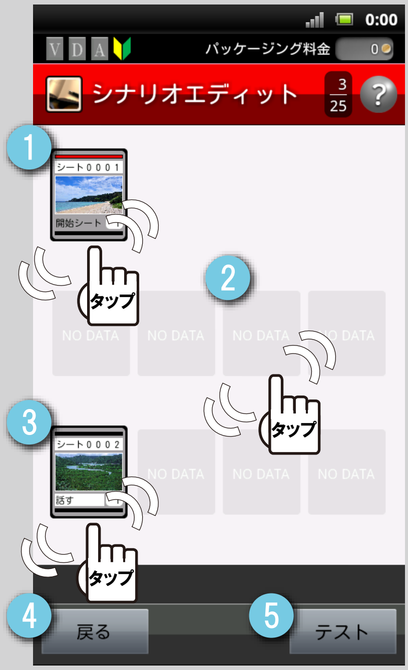
シナリオ編集では、各シートで、プレイヤーの行動により起こる出来事や、イベントを設定することができます。今まで作った「マップ」「キャラクター」「アイテム」を使って、ゲームを構築しましょう。

シート・・・ストーリーを構成する一つの場面です。

コネクタ・・シートとシートを繋ぎ、ストーリーを作っていきます。ここで分岐やループを使って、ゲームをより面白く、より複雑に仕上げることもできます。

シナリオエディット（シートエディット）の解説

シートを配置し、コネクタで繋ぎ、シーンの流れを作ります。



1 **開始シート（下左図）**
選択（タップ）すると、シートエディットが起動します。

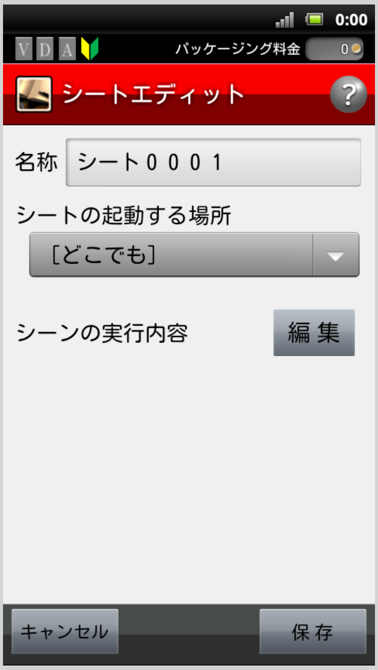
2 **”NO DATA”**
シートが無い空白の部分を選択し、新規シートを作成します。

3 **通常シート（下右図）**
シートを選択し、編集します。

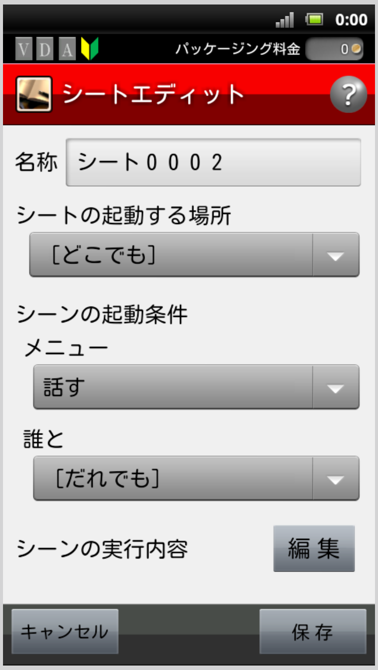
4 **戻る**
エディットメニューへ戻ります。

5 **テスト**
作ったゲームの動作テストをします。

■開始シート
ゲームのスタートの場所。
自動実行のため、シーンの起動条件はありません。



■通常シート
シートの新規作成。シーンが発生する場所や起動条件を設定します。



シナリオエディット（シートエディット）解説

ストーリーの場面をシートで表現します。

開始シート

通常シート

1. **名称**
各シートに任意の名称を付けることができます。初期値は、”シート+番号”で自動で設定されています。

2. **シートの起動する場所**
「マップ」で作った場所を設定します。開始シートに設定するとゲーム開始の場所になります。ゲーム中にプレイヤーが「シートの起動する場所」に設定した場所に移動し、コマンドを選択すると、シートエディットで設定した内容が実行されます。

3. **シーンの実行内容**
「編集」を選択するとシーンエディットが起動します。シートで何を実行するか設定します。
※P22シーンエディットの解説

4. **キャンセル**
シナリオエディットへ戻ります。

5. **保存**
設定した内容を保存します。

6. **シーンの起動条件**
メニュー▽を選択してコマンドリストから起動条件を設定します。以下コマンドリストに対応した設定をします。

例：左画面「シート0002」の場合
プレイヤーが”マングローブ原生林”で、コマンド「話す」で、相手を”不思議な少年”にすると、「シーンの実行内容」に設定したアクション（イベント）が発生する。

シナリオエディット（シートエディットの解説）

各シートで、シーンが起動するプレイ時の入力コマンドを設定します。

■シーンの起動条件リスト

各シートにおいて、プレイヤーがする行動（コマンド）によって、イベント（シーンと呼びます）を発生させることができます。
各コマンドによって設定内容が異なります。

※以下起動条件のパターン
S：主語
V：動詞
O：目的語
1. S＋V＋O
2. S＋V＋O＋O
3. S＋V

→P29参照

シナリオエディット（シーンエディット）解説

シーン（演出）を作ります。

① **シーンの作成、編集**
シーンエディットのレコードをホールド（長押し）し、編集メニュー画面を表示します。

② **キャンセル**
シートエディットへ戻ります。

③ **保存**
設定した内容を保存します。

1 **新規作成（挿入）**
アクションの挿入。アクションとは、シーンエディットのレコードのことを呼び、起動条件が揃った時に、起きるイベントを作成します。
アクションの組み合わせで、シーン（演出）の内容を構築します。

2 **コピー**
アクションをコピーします。

3 **貼り付け（挿入）**
コピーしたアクションの貼り付け（挿入）。

4 **切り取り**
アクションを切り取ります。切り取ったアクションはメニューの貼り付け（挿入）で貼り付け（挿入）できます。

5 **削除**
アクションを削除します。

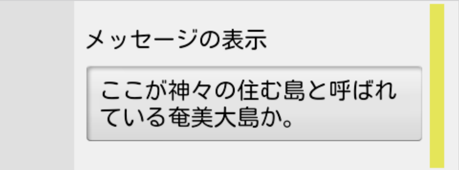
6 **戻る**
シーンエディットに戻ります。

7 **セレクトモード**
作ったアクションを複数処理するためのモードです。複数コピーしたい時や複数削除など一括処理したいときに使用します。

シナリオエディット（シーンエディット）解説

シートエディットで設定した起動条件が成立した時に起きる内容です。

1 メッセージの表示



シーンにメッセージを表示します。
最大で1000文字まで入力できます。

2 場所移動

指定した場所へ移動します。▽を選択し、「マップエディット」で作ったデータから移動先を選びます。

3 ウエイト

設定した秒数だけシーンを停止します。
※最大で10秒停止。

4 タップ入力待ち

画面をタップするまで実行待ち状態になります。

5 人物へ追加

その場所に設定されていない人物を追加することができます。
▽を選択し、「キャラクターエディット」で作ったデータから追加したいデータを選びます。

シナリオエディット（アクション）解説

シートエディットで設定した起動条件が成立した時に起きる内容です。

6 人物から削除

その場所から人物を削除します。▽を選択し、「キャラクターエディット」で作ったデータから削除したいデータを選びます。

7 持ち物へ追加

持ち物として保持していないアイテムを追加することができます。▽を選択し、「アイテムエディット」で作ったデータから追加したいデータを選びます。

8 持ち物から削除

持ち物からアイテムを削除します。▽を選択し、「アイテムエディット」で作ったデータから削除したいデータを選びます。

9 画像表示の開始

（宇検村船越海岸リーフ）

画像を表示します。
「画像表示の終了」とセットで使用します。画像表示部分をタップし、「グラフィックリスト」から追加したい画像を選びます。

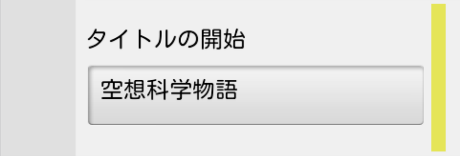
⑩ アイテムの表示

アイテムの画像を表示します。「画像表示の終了」とセットで使用します。▽を選択し、「アイテムエディット」で作ったデータから追加したいデータを選びます。

⑪ 画像表示の終了

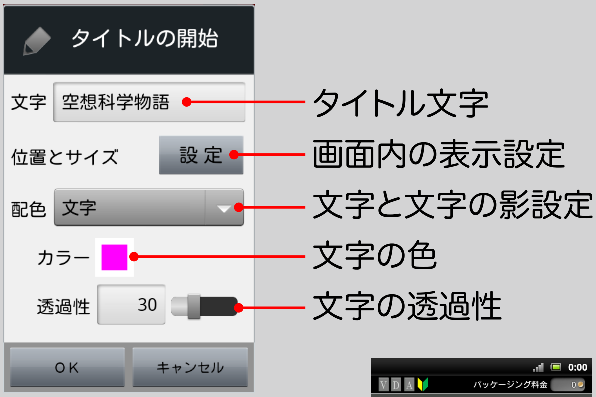
「画像表示の開始」「アイテムの表示」で表示した画像の表示を終了します。

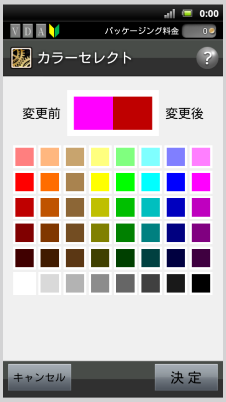
⑫ タイトルの開始



タイトルを表示します。右ダイアログで表示する詳細を設定します。

位置とサイズを選択すると、文字設定に切り替わり、ドラッグ（文字の移動）やピンチ（拡大縮小）ホールド（初期値に戻す）で操作します。





カラーの選択画面。文字や影のカラーを設定します。

⑬ タイトルの終了

「タイトルの開始」で設定したタイトル表示を終了します。

⑭ ゲームの終了

設定したシーンでゲームを終了します。

テストプレイの解説

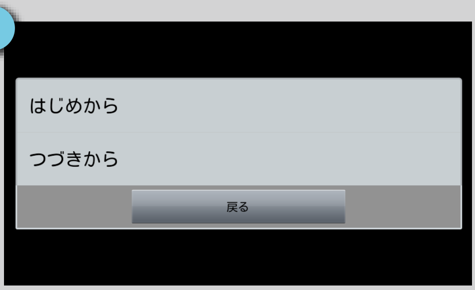
作ったパッケージ(ゲーム)をテストプレイします。

エディットトップ画面の「テストプレイ」、もしくはシナリオエディットの「テスト」からテストプレイを起動します。

※エディットトップ画面P10参照　　※シナリオエディットP19参照

① テストプレイ起動画面

「はじめから」を選択すると、パッケージのはじめからテストプレイします。
「つづきから」を選択すると、前回終了したところからテストプレイします。



② テストプレイ画面

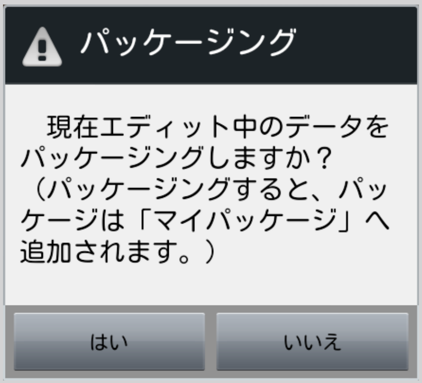
作ったパッケージ(ゲーム)のテストプレイ。画面の右上のアイコンをタップするとメニューが開き、テストプレイを終了することができます。
※テストプレイは何度も行いましょう。

パッケージングの解説

作ったパッケージ(ゲーム)を製品化します。

パッケージ(ゲーム)ができたら、製品化します。エディットトップ画面の「パッケージング」から製品化します。 エディットトップ画面P10参照
パッケージングするとゲームは「パッケージ」の「マイパッケージ」へ格納されます。 パッケージP8参照
パッケージング(製品化)されたパッケージはゲームとしてプレイしたり、他人にプレイさせることができます。

※パッケージングすると、エディット中のデータは、クリアされるので、パッケージング前にバグが無いか、ゲームとして問題点が無いか、不具合がないかを確認してからパッケージングしましょう。



パッケージの解説

製品化したパッケージ(ゲーム)の格納庫。

「マイパッケージ」、「公式パッケージ」、「外部パッケージ」があり、製品化されたパッケージや購入したパッケージの格納庫になります。

1 **マイパッケージ**
「エディット」で作成したキミのパッケージ。

2 **公式パッケージ**
弊社が提供するパッケージ。
マーケットで購入したり、無料ダウンロードしたパッケージ。

3 **外部パッケージ**
他のツクリ.com®ユーザーから受け取ったパッケージ。

4 **パッケージ管理画面**
ホールド(長押し)で操作モード。

操作モード

パッケージのゲーム内容がエディターに展開される。

アイコンをホールド(長押し)すると操作モード。以下に操作例。

1 画面のアイコン をドラッグするとアイコンの移動。
2 ドラッグしてページの右端に持っていくと新規ページへ移動。
3 アイコン右上の を選択するとパッケージの削除。
4 操作モード時にアイコンをタップするとアンパック。
パッケージングしたデータをエディット可能状態に戻します。
エディターに「システム」、「マップ」、「キャラクター」、「アイテム」、「グラフィック」、「シナリオ」データを展開します。

コマンドリスト

移動する	「マップ」で作った場所へ移動することができます。移動できない場合はエラーメッセージが表示されます。
話す	「キャラクター」で作った人物と会話することができます。会話できない場合はエラーメッセージが表示されます。
使う	「アイテム」で作った物を使用することができます。使用できない場合はエラーメッセージが表示されます。
調べる	「マップ」で作った場所の特定箇所や、その場にいる人物、今持っている物を調査することができます。
見せる	「キャラクター」で作った人物に持ち物を提示することができます。
特別コマンド	単独で実行することができる特別なコマンドです。入門編では「一息つく」で固定されています。

シーンの起動条件

シーンの起動条件は、コマンドを軸にいろいろなパターンが用意されています。ここでは、文法（S＋V＋O）を使ってパターンを解析します。

移動する

プレイヤーが		移動する		どこへ
S	＋	V	＋	O

話す

プレイヤーが		会話する		だれと
S	＋	V	＋	O

使う

プレイヤーが		使用する		どれを
S	＋	V	＋	O

調べる

プレイヤーが		調査する		だれ（どれ）を
S	＋	V	＋	O

見せる

プレイヤーが		提示する		だれに		どれに
S	＋	V	＋	O	＋	O

特別コマンド（一息つく）

プレイヤーが		行動する
S	＋	V

※S‥主語　V‥動詞　O‥目的語

アクションリスト

シーンの起動条件が成立した時に実行する命令群。

メッセージの表示	指定したメッセージが画面に表示されます。
場所移動	指定した場所へ移動します。
ウェイト	指定した秒数シーンを停止させることができます。
タップ入力待ち	画面をタップするまで実行待ちにします。
人物へ追加	「キャラクター」に設定されていない人物を追加します。
人物から削除	「マップ」に設定されているキャラクターを削除します。
持ち物へ追加	持ち物に設定されていないアイテムを持ち物として追加します。
持ち物から削除	持ち物からアイテムを削除します。
画像表示の開始	任意の画像を画面に表示します。
アイテムの表示	「アイテム」の画像を画面に表示します。
画像表示の終了	「アイテムの表示」で表示した画像表示を終了します。
タイトルの開始	指定した位置、サイズ、文字、文字色でゲーム画面にタイトルを表示します。
タイトルの終了	「タイトルの開始」で設定した文字表示を終了します。
ゲームの終了	ゲームを終了します。

入門編ではアクションの数が11に限定されています､アクションは30以上用意されており、様々なシーン(演出)を作り出すことができます。
また､今後もバージョンアップでアクションの数を増やしていく予定です｡アクションを使いこなしてあなただけのシーン(演出)を作り出して下さい！

※アクションは色でグループ分けされています。

文字表示系　画像表示系　進行系　その他　その他

ＩＮＤＥＸ（索引）

■あ行
アイコンデザイン・・・・・・・・・・・・・・・・ 13
アイテム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 6/ 7/10
アイテムエディット・・・・・・・・・・・・・・ 17
アイテムの表示・・・・・・・・・・・・・・・・ 25/30
アイテムリスト・・・・・・・・・・・・・・・・ 14/15
アクション・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 23/24/25/30
アクションリスト・・・・・・・・・・・・・・・ 30
移動する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 21/23/28/29/30
ウェイト・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 23/30
エディット・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 8
エディットトップ画面・・・・・・・・・・・・・ 10/11
エディット画面・・・・・・・・・・・・・・・・ 8
オリジナルゲーム・・・・・・・・・・・・・・・ 4/ 5
■か行
開始シート・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 19/20
外部パッケージ・・・・・・・・・・・・・・・・ 9/18/27
画像（グラフィック）・・・・・・・・・・・・・ 15/16/17
画像表示の開始・・・・・・・・・・・・・・・・ 24/30
画像表示の終了・・・・・・・・・・・・・・・・ 25/30
キャラクター・・・・・・・・・・・・・・・・・ 6/ 7/10
キャラクターエディット・・・・・・・・・・・・ 16
キャラクターリスト・・・・・・・・・・・・・・ 14
キャンセル（アイテムエディット）・・・・・・・ 17
キャンセル（キャラクターエディット）・・・・・ 16
キャンセル（グラフィック登録）・・・・・・・・ 17
キャンセル（シーンエディット）・・・・・・・・ 22
キャンセル（システム）・・・・・・・・・・・・ 13
キャンセル（シナリオエディット）・・・・・・・ 20
キャンセル（マップエディット）・・・・・・・・ 15
切り取り（シーンエディット）・・・・・・・・・ 22
グラフィック・・・・・・・・・・・・・・・・・ 10/17
グラフィック（アイテムエディット）・・・・・・ 17
グラフィック（マップエディット）・・・・・・・ 15
グラフィックリスト・・・・・・・・・・・・・・ 15
ゲームカテゴリ・・・・・・・・・・・・・・・・ 11
ゲームの終了・・・・・・・・・・・・・・・・・ 25/30
公式パッケージ・・・・・・・・・・・・・・・・ 8/27
コピー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 14
コピー（シーンエディット）・・・・・・・・・・ 22
コマンドリスト・・・・・・・・・・・・・・・・ 28
■さ行
サウンド・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 10
削除・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 14
削除（シーンエディット）・・・・・・・・・・・ 22
サンプルゲーム・・・・・・・・・・・・・・・・ 4/ 5
シート・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 18
シートエディット・・・・・・・・・・・・・・・ 22/23
シートの起動する場所・・・・・・・・・・・・・ 20
シーン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 6/18
シーンエディット・・・・・・・・・・・・・・・ 22
シーンの起動条件・・・・・・・・・・・・・・・ 20/21
シーンの作成・・・・・・・・・・・・・・・・・ 22
シーンの実行内容・・・・・・・・・・・・・・・ 20
シーンの編集・・・・・・・・・・・・・・・・・ 22
システム・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 10/12/13
シナリオ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 6/11/18
シナリオエディット・・・・・・・・・・・・・・ 18/19/20
主語・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 29
調べる・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 21/28/29
新規作成・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 14
新規作成（挿入）・・・・・・・・・・・・・・・ 22
人物から削除・・・・・・・・・・・・・・・・・ 24/30
人物へ追加・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 23/30
ストーリー・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 6
セレクトモード（シーンエディット）・・・・・・ 22
全データ削除・・・・・・・・・・・・・・・・・ 11
ソーシャル画面・・・・・・・・・・・・・・・・ 9
操作モード・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 27
■た行
タイトル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 6/12
タイトルの開始・・・・・・・・・・・・・・・・ 25/30
タイトルの終了・・・・・・・・・・・・・・・・ 25/30
タップ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 16/27
チェックボックス・・・・・・・・・・・・・・・ 17
通常シート・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 19
使う・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 21/28/29
データ（グラフィック）・・・・・・・・・・・・ 17
テスト・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 19
テストプレイ・・・・・・・・・・・・・・・・・ 11/26
動詞・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 29
特別コマンド・・・・・・・・・・・・・・・・・ 28/29
ドラッグ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 16/27
■な行
名前（キャラクター）・・・・・・・・・・・・・ 16
入門編・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 10
■は行
バージョン・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 11
バージョンアップ・・・・・・・・・・・・・・・ 4/ 5
配置とサイズ・・・・・・・・・・・・・・・・・ 16
場所（キャラクターエディット）・・・・・・・・ 16
パッケージ・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 26
パッケージ管理画面・・・・・・・・・・・・・・ 27
パッケージタイトル・・・・・・・・・・・・・・ 12
パッケージング・・・・・・・・・・・・・・・・ 11/26
パッケージ画面・・・・・・・・・・・・・・・・ 8
パッケージ料金・・・・・・・・・・・・・・・・ 10
話す・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 21/28/29
貼り付け・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 14
貼り付け（挿入）・・・・・・・・・・・・・・・ 22
一息つく・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 21/28/29
ピンチ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 16
編集・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 14
ホーム画面・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 9
ホールド・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 16/27
保存（アイテムエディット）・・・・・・・・・・ 17
保存（キャラクターエディット）・・・・・・・・ 16
保存（グラフィック登録）・・・・・・・・・・・ 17
保存（シーンエディット）・・・・・・・・・・・ 22
保存（システム）・・・・・・・・・・・・・・・ 13
保存（シナリオエディット）・・・・・・・・・・ 20
保存（マップエディット）・・・・・・・・・・・ 15
■ま行
マーケット画面・・・・・・・・・・・・・・・・ 9
マイパッケージ・・・・・・・・・・・・・・・・ 26/27
マップ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 6/ 7/10
マップエディット・・・・・・・・・・・・・・・ 15
マップリスト・・・・・・・・・・・・・・・・・ 14
見せる・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 21/28/29
名称（アイテムエディット）・・・・・・・・・・ 17
名称（グラフィック登録）・・・・・・・・・・・ 17
名称（シナリオエディット）・・・・・・・・・・ 20
名称（パッケージタイトル）・・・・・・・・・・ 12
名称（マップエディット）・・・・・・・・・・・ 15
メッセージの表示・・・・・・・・・・・・・・・ 23/30
メニュー（アイテムリスト）・・・・・・・・・・ 14
メニュー（キャラクターリスト）・・・・・・・・ 14
メニュー（マップリスト）・・・・・・・・・・・ 14
目的語・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 29
文字入力の方法・・・・・・・・・・・・・・・・ 12
持ち物から削除・・・・・・・・・・・・・・・・ 24/30
持ち物へ追加・・・・・・・・・・・・・・・・・ 24/30
戻る・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 14
戻る（シーンエディット）・・・・・・・・・・・ 22
戻る（シナリオエディット）・・・・・・・・・・ 19
■り行
略称・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 12

取扱説明書内の画像について

※説明書内の画像（写真）は全て鹿児島県の離島『奄美大島』の写真です。

奄美市　おがみ山からの市内

奄美市　大浜海浜公園

奄美市　大浜海岸の夕陽

奄美市　崎原ビーチ海水浴場

奄美市　マングローブ原生林

宇検村　峰田山展望台

宇検村　湯湾岳登山道

宇検村　船越海岸リーフ

宇検村　屋鈍（やどん）海岸

瀬戸内町　ホノホシ海岸

瀬戸内町　ホノホシ海岸

瀬戸内町　油井岳からの大島海峡

瀬戸内町　諸鈍デイゴ並木

瀬戸内町　徳浜加計呂麻

龍郷町　龍郷湾

龍郷町　奄美クレーター

龍郷町　かがんばなの夕陽

龍郷町　アオンのリーフ

大和村　国直海岸

大和村　マテリヤの滝

大和村　宮古崎

初版発行　2012年7月17日

発行者　淵上和男

発行所　空想科学株式会社
〒894-0027鹿児島県奄美市名瀬末広町18番13号

編集　空想科学株式会社　ツクリ.com事業部

協力　鹿児島県、奄美市、大和村、宇検村、瀬戸内町、龍郷町
※説明書内に出てくる写真は、鹿児島県の奄美群島です。

空想科学®